

Збірник тез доповідей V Всеукраїнської науково-практичної конференції «Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу»

Підлубна Ольга Миколаївна

доцент кафедри іноземних мов

Льотна академія

Національного авіаційного університету (м. Кропивницький)

Куліш Ірина Володимирівна

викладач кафедри іноземних мов

Льотна академія

Національного авіаційного університету (м. Кропивницький)

ЗАСТОСУВАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР У НАВЧАННІ МАЙБУТНІХ ПІЛОТІВ ПРОФЕСІЙНО-ОРІЄНТОВАНОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

На сьогоднішній день істотним етапом у модернізації процесу викладання англійської мови за професійним спрямуванням під час професійної підготовки майбутніх пілотів є запровадження інтерактивних методів навчання. Важливо викликати інтерес до навчальної теми, перетворювати аудиторію пасивних спостерігачів на активних учасників заняття. Якщо викладач у своїй роботі буде використовувати активні форми та методи навчання то це важливе питання буде вирішеним саме собою. Активні форми навчання будуються на інтерактивних методах, коли існує взаємозв'язок не лише між викладачем і слухачем, а й між слухачами у навчанні. Саме тому для того щоб в повній мірі відповідати характеру професійної діяльності льотного складу викладання повинно опиратися на проблемне навчання і використовувати у своєму процесі рольові ігри.

Сьогодні рольові ігри посідають важливе місце серед методик викладання іноземних мов, що розвивають комунікативні вміння та навички студентів, а також засобом, збільшення часу активного іншомовного говоріння на заняттях з іноземних мов. На жаль, причина відсутності надійних навичок володіння авіаційною англійською мовою пілотів, особливо в екстремальних умовах

польоту, полягає у відсутності реалізації особистісно-орієнтованого підходу у навчанні, забезпеченні індивідуалізації та диференціації навчання з урахуванням здібностей майбутніх пілотів, їх рівня знань. Основний напрям навчання в льотних навчальних закладах зумовлений, в основному, на вивченні загальної англійської мови та веденні радіообміну англійською мовою. Стандартизована фразеологія не розвиває творчість, інтереси та мислення майбутніх пілотів англійською мовою. Якщо націлити викладання на використання рольових ігор, одного з інноваційних засобів в сучасному процесі викладання іноземних мов, то це буде сильним засобом розвитку навичок та вмінь студентів, які вивчають іноземну мову.

У сучасній українській педагогіці особливого значення набуває застосування імітаційно-ігрового підходу до організації навчальної діяльності пілота. Рольова гра – це імітація майбутньої професійної діяльності, що сприяє застосуванню отриманих знань, виробленню професійних умінь і навичок. В ігровій формі студент не тільки відчує себе в конкретній ролі, а й виявить свої професійні та інтелектуальні здібності, навички, емоції, творчу уяву. Сьогодні в льотних навчальних закладах почали активно практикувати рольову гру («role play»), рольова гра – виконання спеціальної ролі в контексті реальних ситуацій [3]. Популярність змодельованої гри пов'язана з тим, що гра створює умови складної ситуації, яку студент розв'язує самостійно. Організаційною одиницею рольової гри виступає умовна проблемна ситуація. Вона розгортається у процесі заняття як окремий сюжет. В його основу може бути покладена навчальна або реальна професійна проблема, формування якої містить відповідне питання або серію питань.

Застосування інтерактивних навчальних ігор направлене допомогти студентові закріпити знання з предмета. У рольовій грі студенти можуть «приміряти на себе» ролі, яких вони не втілюють у своєму житті. Гра зацікавлює результатами, оскільки студент опиняється на місці персонажа,

якому потрібно пережити реальну ситуацію. Крім того, ігри сприяють розвиткові навичок критичного мислення, що є важливим аспектом у підготовці пілотів [1; 2]. Гра допомагає занурити майбутнього авіафахівця у процес ухвалення складних рішень, допомагаючи розвивати навички спілкування, співпраці, лідерські риси, які студенти повинні мати для успішної професійної діяльності [4]. Перед студентами постає завдання взяти на себе роль авіаційних фахівців, виконати конкретні дії для отримання певних результатів. Важливо зазначити, що ігри при викладанні іноземних мов можуть застосовуватися при навчанні студентів різних спеціальностей – від технічних до педагогічних.

Під час навчання викладач бере до уваги індивідуальні особливості кожного студента, щоб правильно розподілити навчальне навантаження й ролі в ігрових ситуаціях. Рольові ігри сприяють засвоєнню нової інформації, розвивають здібності сполучати й обробляти інформацію, надають студентам можливості для вільного вибору способів розв'язання проблем взаємодії, обґрунтування й розуміння такого вибору. В умовах рольової гри студент аналізує ситуації та проблеми, притаманні реальній професійній діяльності. Крім того, відсутність побоювання за неправильність рішення допомагає учасникам бути відкритими; вчинки під час гри вчать прогнозувати професійну поведінку в майбутньому.

Таким чином, можна зробити висновок, що ефективність навчання англійської мови у льотних навчальних закладах залежатиме від бажання та здатності викладачів скористатися позитивним досвідом вітчизняних і іноземних учених і практиків щодо індивідуального підходу у навчанні, розуміння необхідності відмовитися від авторитарних і схоластичних методів. Саме інтерактивні методи допомагають розкрити творчий потенціал студентів і сприяють розвитку та самовдосконаленню навчально-комунікативного процесу. Отже, використання рольових ігор під час навчання майбутніх пілотів

авіаційної англійської мови дозволить домогтися високого рівня знань та компетентності зі спеціальних дисциплін англійською мовою для забезпечення безпеки польотів на міжнародних повітряних трасах.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Archambeault B. Holistic mathematics instruction: Interactive problem-solving and real life situations help learners understand math concepts / B. Archambeault // *Adult Learning*. – 1993. – Vol 5. – Issue 1. – P. 21–23.
2. Aviation Instructor's Handbook. – U. S. Department of Transportation Federal Aviation Administration, 2008. – 228 p.
3. Sauve L. Games, Simulations and Simulations Games for Learning: Definition and Distinctions / L. Sauve, D. Kaufman // *Gaming and Simulations: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. – The USA : Information Resource Management Association, 2011. – P. 168–193.
4. Wiegmann D. A. The role of situation assessment and flight experience in pilots' decisions to continue visual flight rules flight into adverse weather. *Human Factors* / D. A. Wiegmann, J. Goh, D. O'Hare // *The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society*. – 2002. – № 44 (2). – P. 189–197.